

ΙΔΙΩΤΙΚΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ



ΟΙ ΜΙΚΡΟΙ ΕΡΕΥΝΗΤΕΣ

Παραδοτέο Έργο

για τη θεματική ενότητα: Φορεσιά- Αρματωσιά

Υπεύθυνη Εκπαιδευτικός: Αγγελική Λαουρδέκη

Μάιος 2021

Με τη συμμετοχή μας στη δράση «Φορεσιά- Αρματωσιά του πολεμιστή του 1821» ασχοληθήκαμε με την εξοικείωση και γνωριμία από μέρους των παιδιών των μερών της φορεσιάς. Ειδικότερα, προσεγγίσαμε τις ακόλουθες έννοιες.

Φέσι: Αποτελεί μέρος της φορεσιάς. Φοριέται στο κεφάλι και συνήθως έχει μικρό κόκκινο σχήμα. Μερικοί αγωνιστές, γύρω από τη βάση του το τύλιγαν με μανδηλοδεσιά. Μερικές φορές, στην κορυφή του είχε και μία φούντα.

Πουκάμισο: Τμήμα της φορεσιάς που έντυνε τον κορμό του αγωνιστή. Χαρακτηριστικά του στοιχεία είναι το άσπρο χρώμα και τα φαρδιά μανίκια.

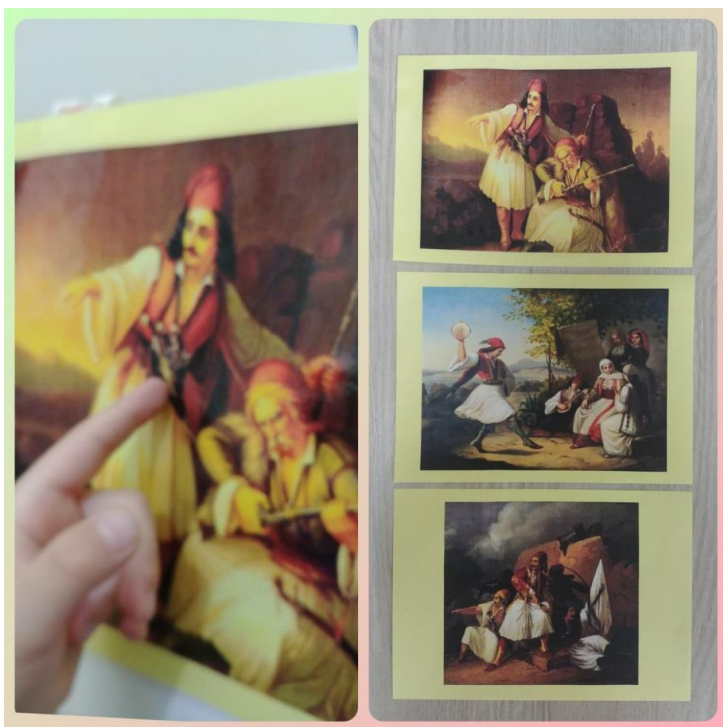
Γελέκι: Φοριέται πάνω από το πουκάμισο και είναι διακοσμημένο με διάφορα σχέδια.

Φουστανέλα: Το πιο χαρακτηριστικό στοιχείο της φορεσιάς είναι η φουστανέλα. Το μήκος της και ο αριθμός από τις δίπλες, πτυχώσεις που φέρει, διαφοροποιούνται ανάλογα με την ηλικία του αγωνιστή: οι γηραιότεροι φορούσαν μακρύτερες και με περισσότερες δίπλες φουστανέλες, συγκριτικά με τους νεότερους σε ηλικία.

Σελλάχι: Συμπλήρωμα της κύριας φορεσιάς του αγωνιστή, το οποίο έζωναν στη μέση. Ήταν κατασκευασμένο είτε από ύφασμα είτε από δέρμα. Η κύρια χρήση του ήταν για την τοποθέτηση του κουμπουριού.

Τσαρούχια: Τα παπούτσια του αγωνιστή. Ήταν μυτερά μπροστά για να διευκολύνουν την κίνηση και τον γρήγορο βηματισμό. Κατασκευασμένα από δέρμα για να είναι ανθεκτικά και ελαφριά.

Ντουλαμάς: Πανωφόρι που το αξιοποιούσαν όταν έκανε πολύ κρύο. Ρούχο που έφτανε μέχρι τη μέση, δεν είχε μακριά μανίκια, ήταν ανοιχτό μπροστά και ήταν κατασκευασμένος από τσόχα.



Η εισαγωγή στο θέμα έγινε με την επεξεργασία τριών πινάκων του Θεόδωρου Βρυζάκη. Οι μαθητές παρατήρησαν την ενδυμασία των εικονιζόμενων προσώπων και ονοματίσαμε τα διάφορα μέρη της φορεσιάς. Ορισμένες από τις λέξεις ήταν οικείες στους μαθητές, όπως η φουστανέλα και τα τσαρούχια, ενώ υπήρχαν και άλλες που άκουγαν για πρώτη φορά, όπως ο ντουλαμάς.

Η προσέγγιση του θέματος «Φορεσιά-αρματωσιά» έγινε μέσω της εμπλοκής περισσότερων του ενός γνωστικών αντικειμένων με στόχο την κινητοποίηση του ενδιαφέροντος των παιδιών.

Εικόνα 1. Οι πίνακες που επεξεργαστήκαμε

Παιδί & Γλώσσα

Επιδιώκοντας τον εμπλουτισμό του λεξιλογίου των παιδιών με την ενσωμάτωση στο τελευταίο των όρων που αφορούν στην φορεσιά του αγωνιστή, στον άξονα Παιδί & Γλώσσα ασχοληθήκαμε με την καταμέτρηση των μορφημάτων των παραπάνω όρων. Για την επίτευξη του συγκεκριμένου γνωστικού στόχου, σχεδιάστηκε ένα παιχνίδι της μορφής κουίζ μέσω της εφαρμογής wordwall στο οποίο τα παιδιά έβλεπαν μία κάρτα με κάποιο μέρος της φορεσιάς, έπρεπε να θυμηθούν την ονομασία του και να επιλέξουν τον αριθμό που αντιστοιχεί στις «φωνούλες» (αριθμός μορφημάτων) που συνθέτουν τη συγκεκριμένη λέξη.



Εικόνα 2. Στιγμιότυπο από το παιχνίδι που σχεδιάστηκε μέσω της εφαρμογής wordwall

Παιδί & Δημιουργία και Έκφραση: Εικαστικά

Η φορεσιά του αγωνιστή αποτέλεσε έμπνευση ώστε να δημιουργήσουμε και να ντύσουμε και εμείς το δικό μας τσολιά. Σε χαρτί του μέτρου τα παιδιά δουλεύοντας ομαδικά σχεδίασαν το περίγραμμα από το σώμα ενός συμμαθητή τους που είχε ξαπλώσει πάνω στο χαρτί. Στη συνέχεια, σχεδίασαν το γελέκι, τα τσαρούχια, το φέσι και το σελλάχι. Με γκοφρέ χαρτί δημιούργησαν τη φουστανέλα και το πουκάμισο. Όλα τα μέρη της φορεσιάς τοποθετήθηκαν στις αντίστοιχες θέσεις πάνω στη φιγούρα του τσολιά, ο οποίος στο τέλος έστεκε περήφανος μπροστά μας.



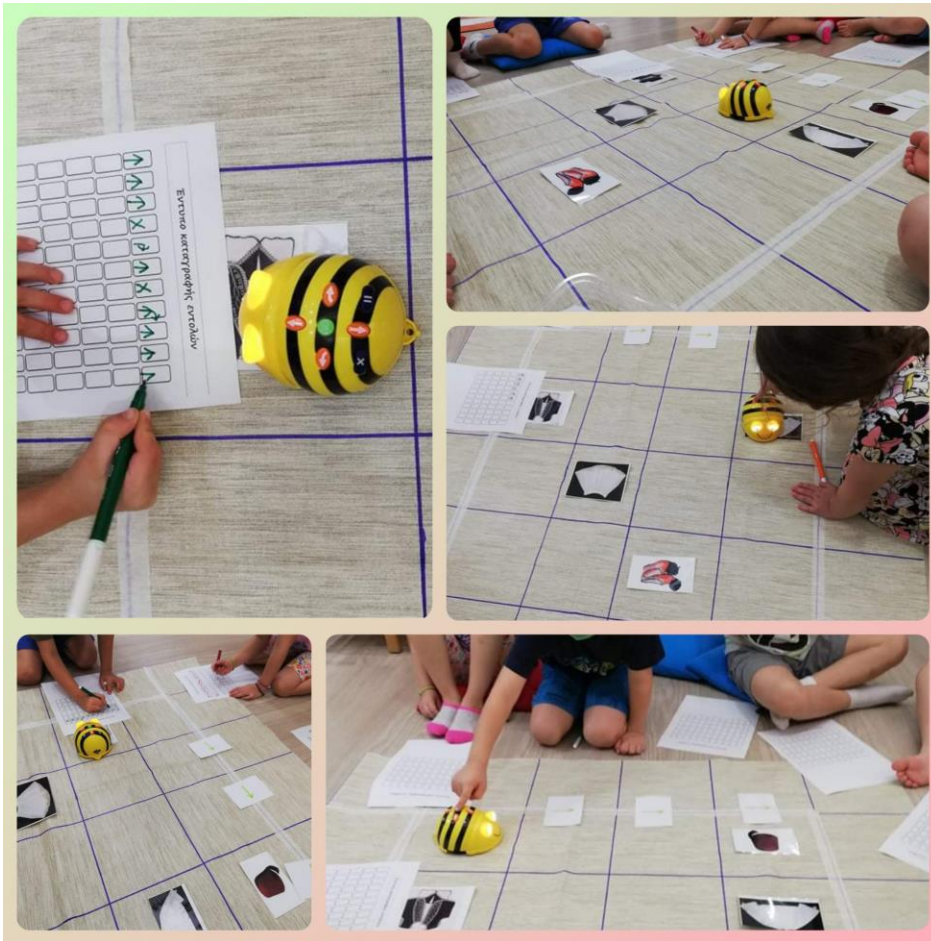
Εικόνα 3. Στιγμιότυπα από την κατασκευή του τσολιά



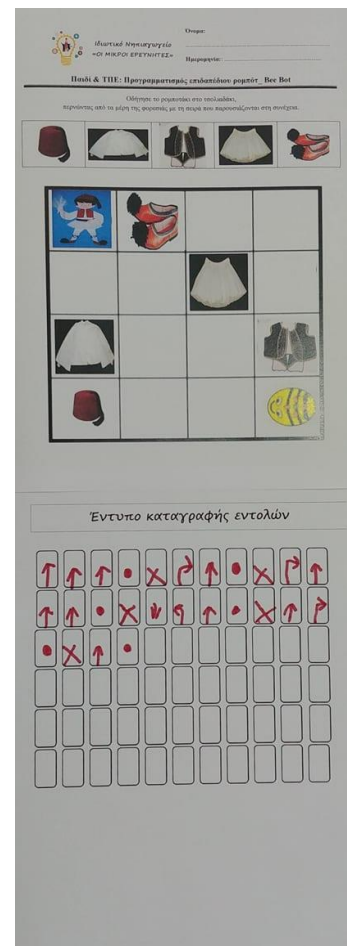
Εικόνα 4. Ο τσολιάς που δημιουργήσαμε

Παιδί & ΤΠΕ: Προγραμματισμός επιδαπέδιου ρομπότ

Η αναφορά μας στα μέρη της ανδρικής φορεσιάς του αγωνιστή ολοκληρώθηκε κάνοντας μία προσπάθεια να ονοματίσουμε τα στοιχεία της φορεσιάς ξεκινώντας από το φέσι, συνεχίζοντας με το γελέκι και το πουκάμισο που έντυναν τον κορμό του αγωνιστή, ακολουθούσε η αναφορά στη φουστανέλα και καταλήγαμε στα τσαρούχια. Στο πλαίσιο λοιπόν της δραστηριότητας που στόχο είχε οι μαθητές να προγραμματίσουν το επιδαπέδιο ρομπότ Bee Bot, καλούνταν να φτάσουν στο σημείο τερματισμού όπου εικονιζόταν ένας τσολιάς περνώντας διαδοχικά από τα αντίστοιχα κελιά με τις εικόνες με τα μέρη της φορεσιάς όπως αυτά παρουσιάστηκαν προηγουμένως. Οι μαθητές στη συγκεκριμένη δραστηριότητα αφενός προγραμματίζουν το ρομπότ και αφετέρου κατέγραφαν τις εντολές που χρησιμοποιούσαν κάθε φορά σε αντίστοιχο φύλλο εργασίας που είχε δημιουργηθεί για τις ανάγκες της δραστηριότητας (βλ. Εικόνα 6).



Εικόνα 5. Προγραμματίζοντας το επιδαπέδιο ρομπότ Bee Bot



Εικόνα 6. Το έντυπο που συμπλήρωσαν οι μαθητές

Με την ολοκλήρωση των παραπάνω δραστηριοτήτων οι μαθητές γνώρισαν τα κύρια μέρη της φορεσιάς του αγωνιστή, προσεγγίζοντας τις παραπάνω έννοιες με έναν βιωματικό και παιγνιώδη τρόπο.